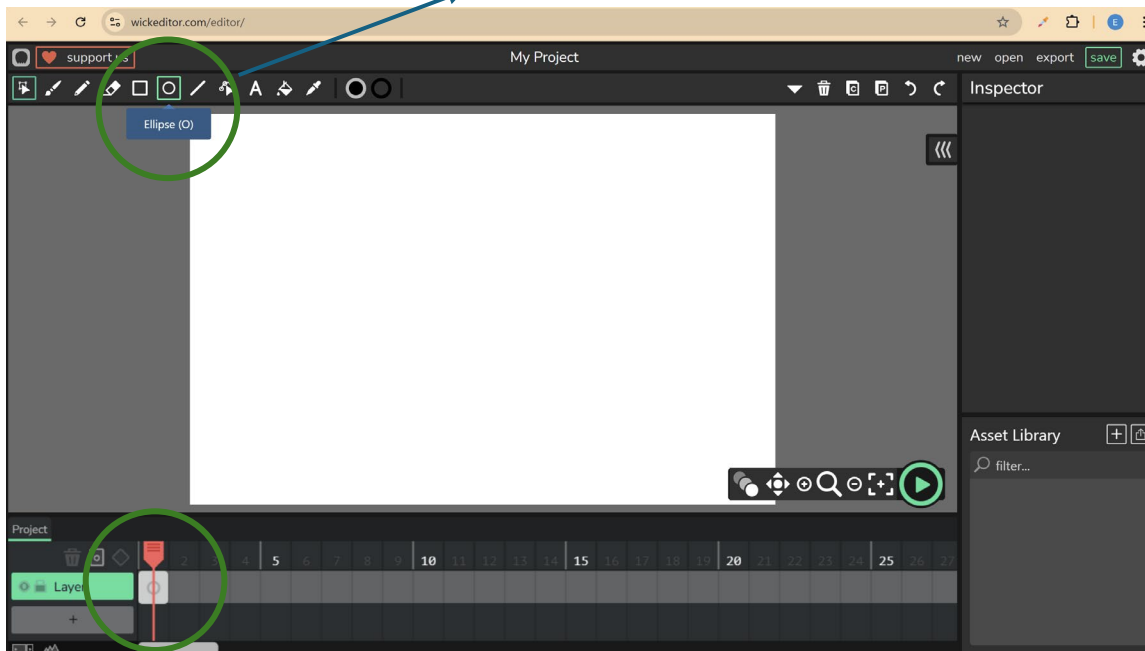


## Φύλλο Εργασίας:

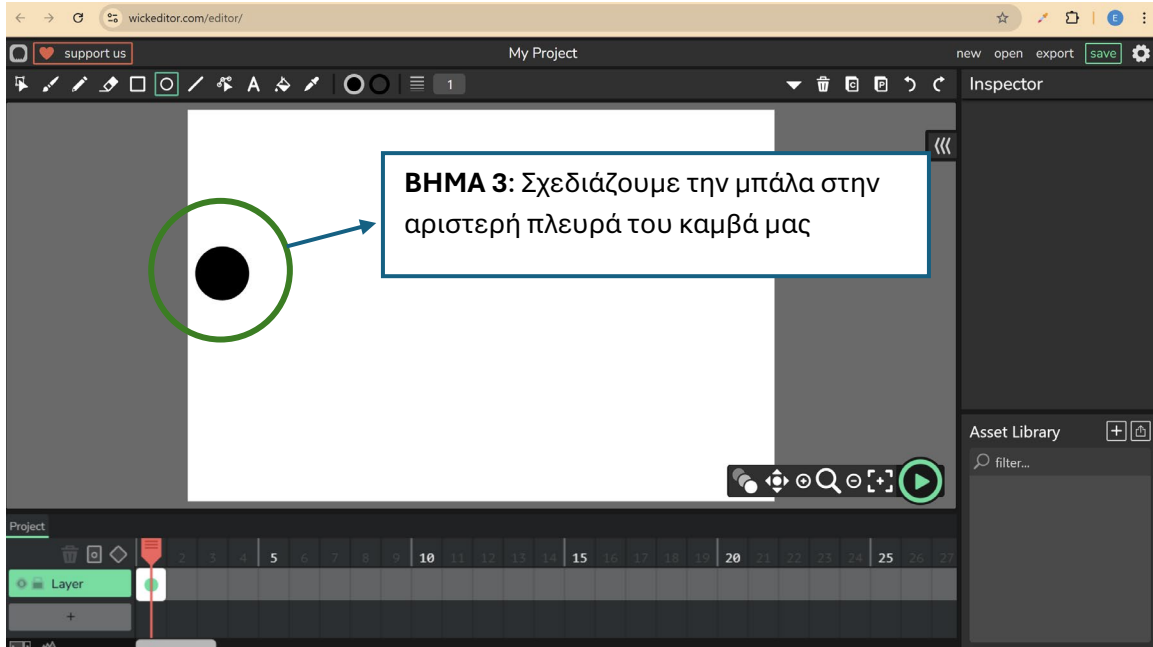
**Άσκηση 1:** Δημιουργία Κινούμενης Μπάλας με την τεχνική frame by frame animation

1. Ανοίξετε το Wick Editor (<https://www.wickeditor.com/editor/>) και δημιουργήστε ένα νέο έργο.
2. Σχεδιάστε στο πρώτο frame μια μπάλα (χρησιμοποιήστε το εργαλείο ellipse).

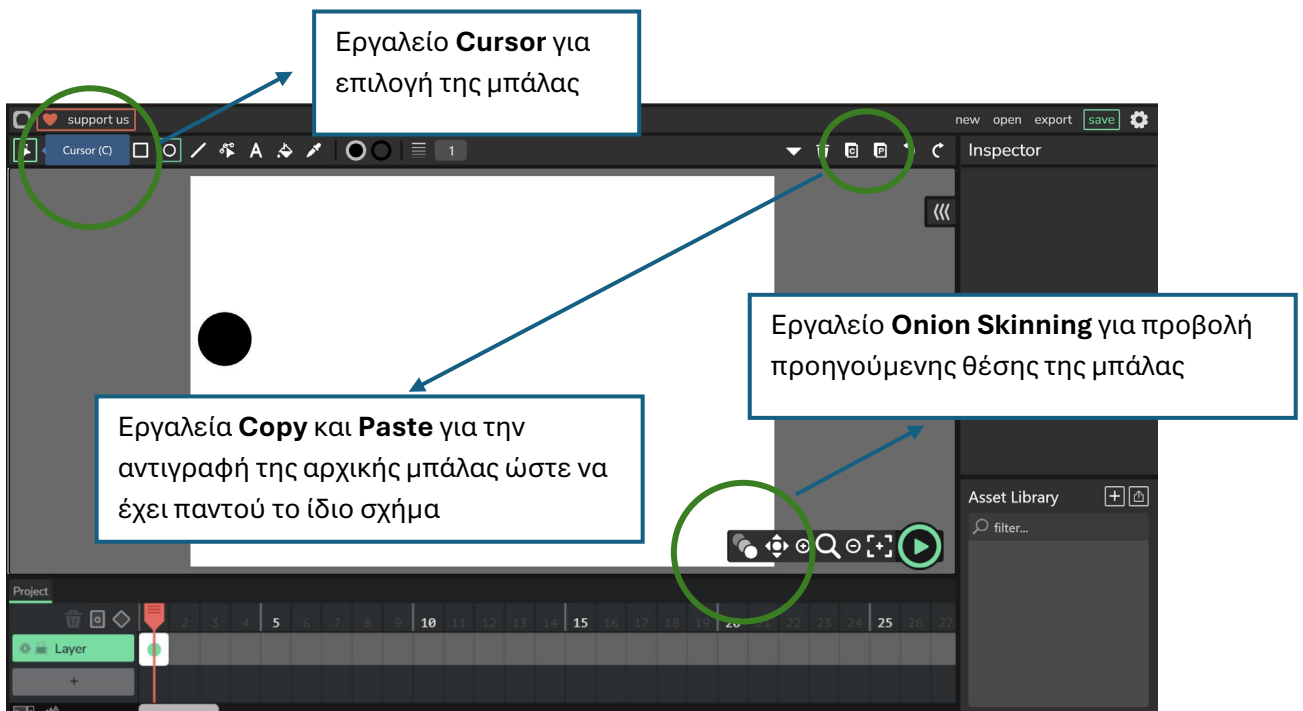
**ΒΗΜΑ 2:** Επιλέγουμε το εργαλείο Ellipse και σχεδιάζουμε έναν κύκλο στην αριστερή πλευρά του καμβά (δες επόμενη εικόνα)

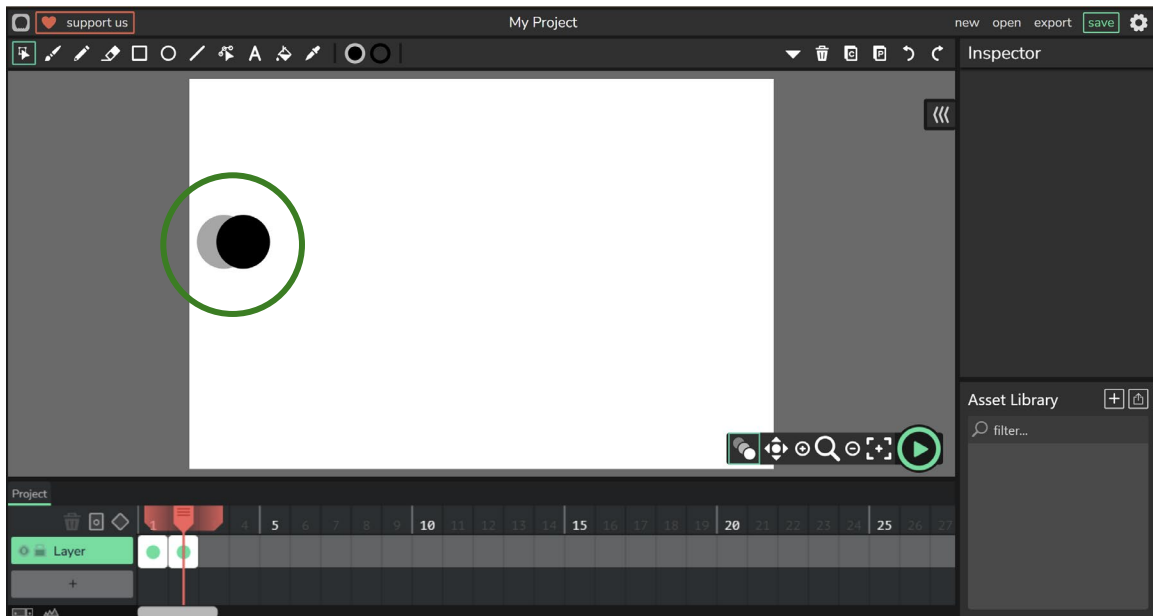
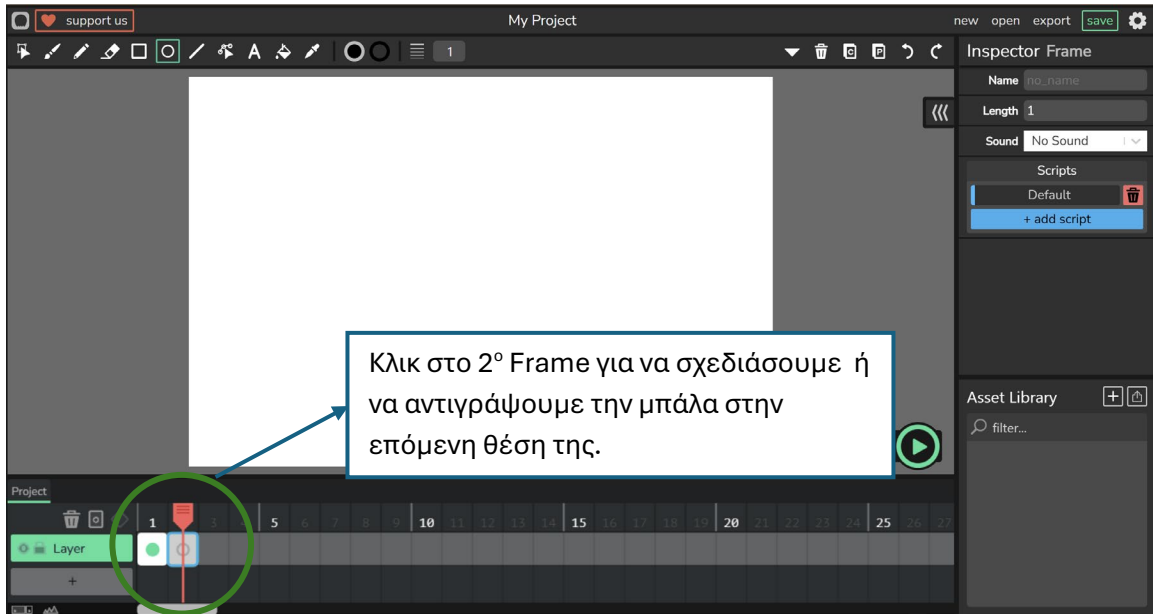


**ΒΗΜΑ 1:** Κάνουμε κλικ στο 1<sup>ο</sup> frame

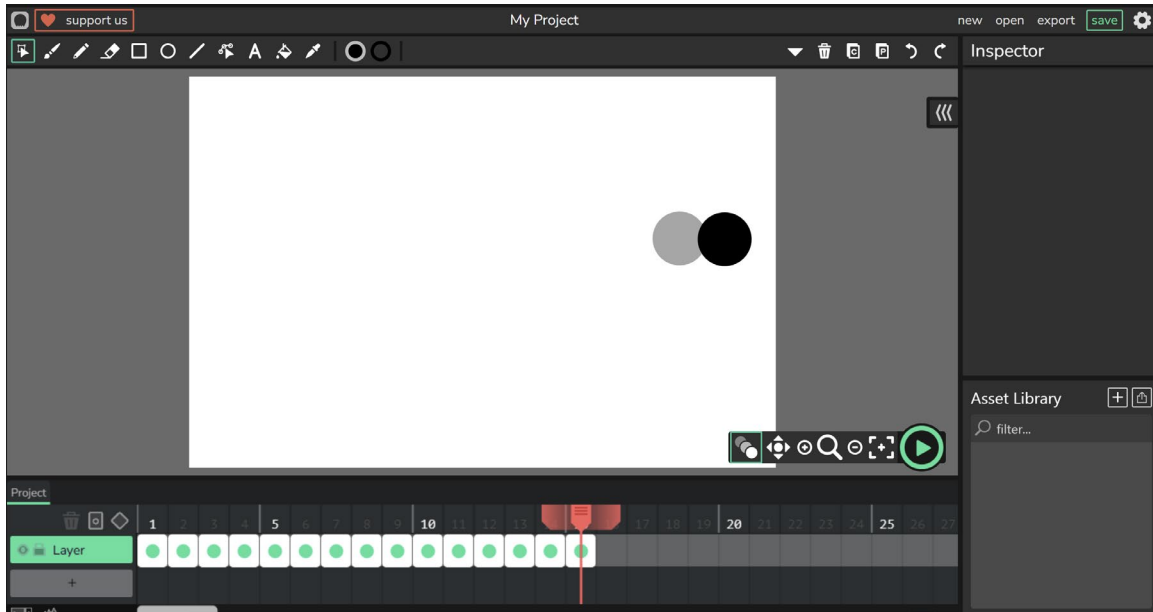


3. Δημιουργήστε 15 νέα καρέ (frames) και σχεδιάστε σε κάθε καρέ μία μπάλα που κινείται από την αριστερή προς τη δεξιά πλευρά του καμβά όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Ενεργοποιήστε το **Onion Skinning** για να μπορείτε να βλέπετε την προηγούμενη θέση της μπάλας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο **cursor** που βρίσκεται επάνω και αριστερά στην οθόνη σας για να **επιλέξετε** την μπάλα και τα εργαλεία **copy** και **paste** που βρίσκονται επάνω και δεξιά στην οθόνη σας για να **αντιγράψετε** την μπάλα.

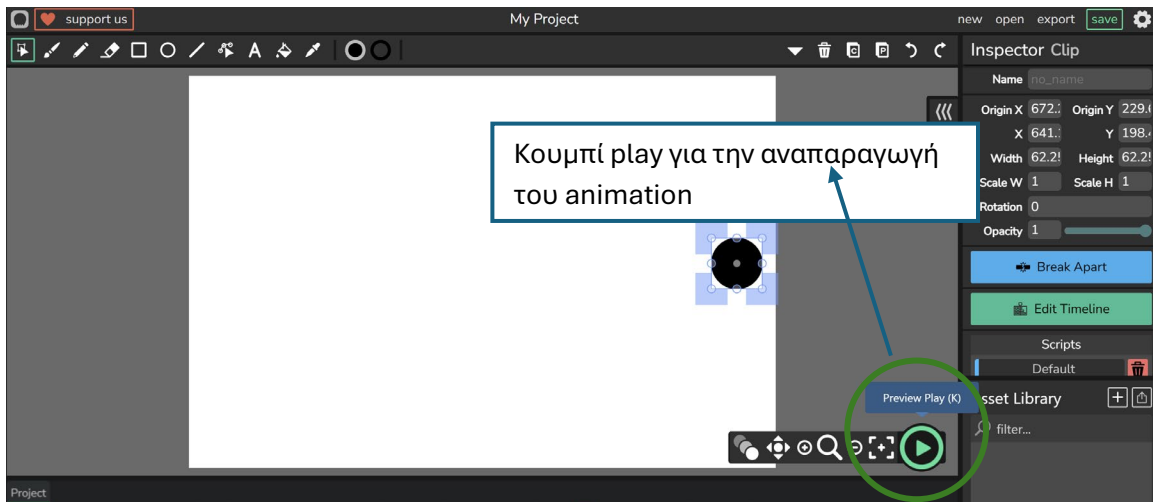




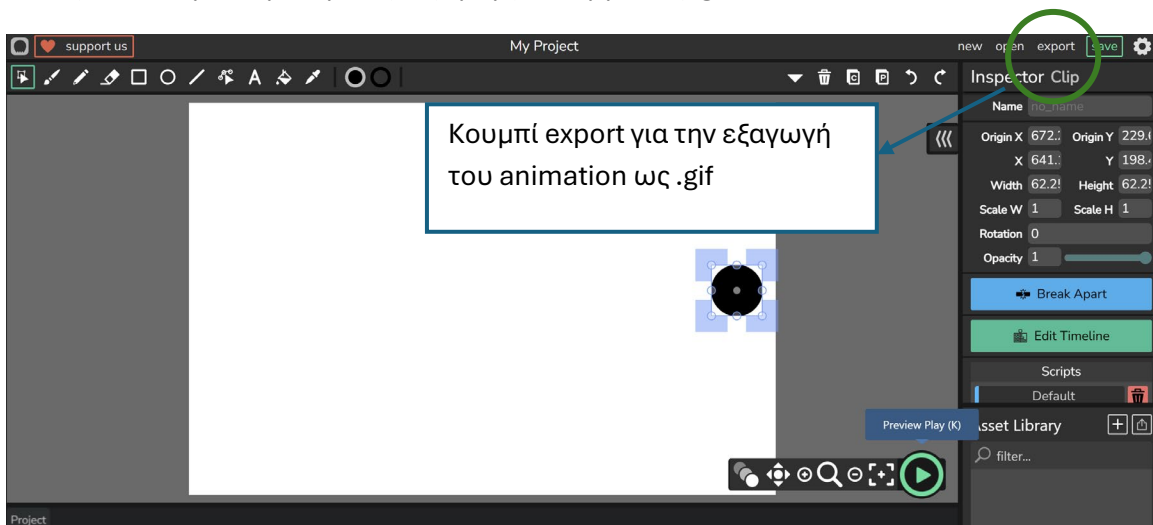
Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία μέχρι το 15<sup>ο</sup> Frame μετακινώντας σε κάθε frame την μπάλα προς το δεξιό τμήμα του καμβά όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



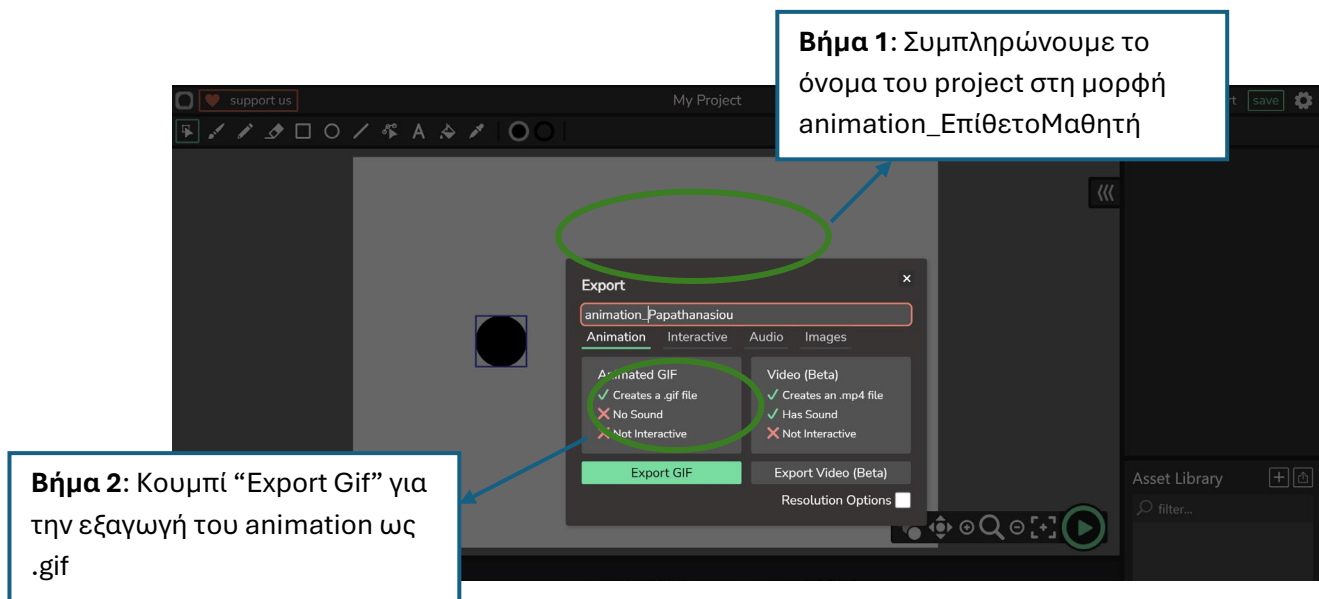
Πατήστε το play για να δείτε το animation.



Επιλέξτε το κουμπί export για την εξαγωγή του έργου ως .gif.

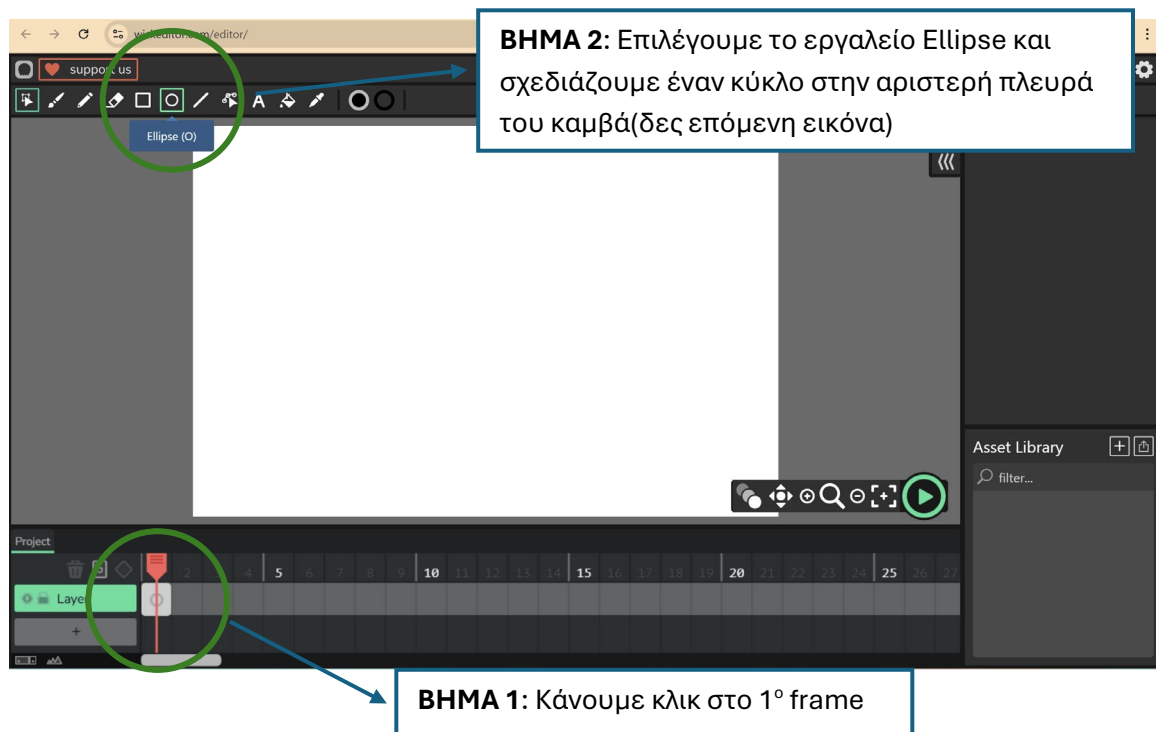


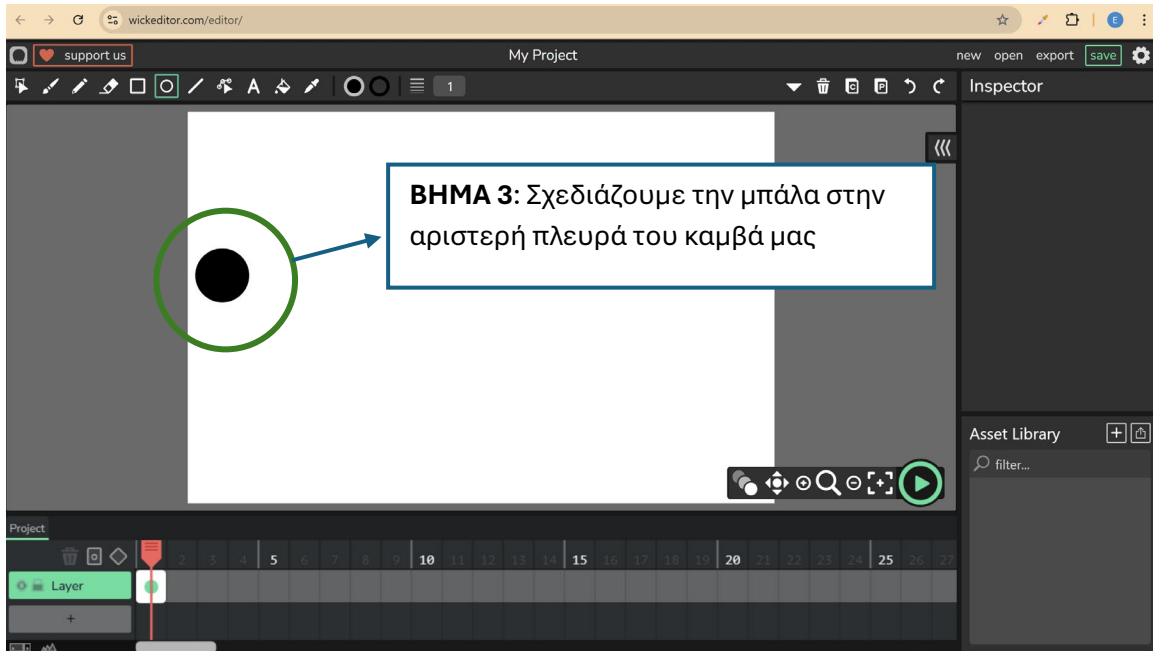
Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί θα ονομάσετε το έργο σας με τη λέξη animation και δίπλα το επίθετο σας με λατινικούς χαρακτήρες (π.χ. animation\_Parathanasiou) και θα πατήσετε το κουμπί "Export Gif". Μπορείτε να βρείτε το αρχείο στο φάκελο των Ληφθέντων αρχείων.



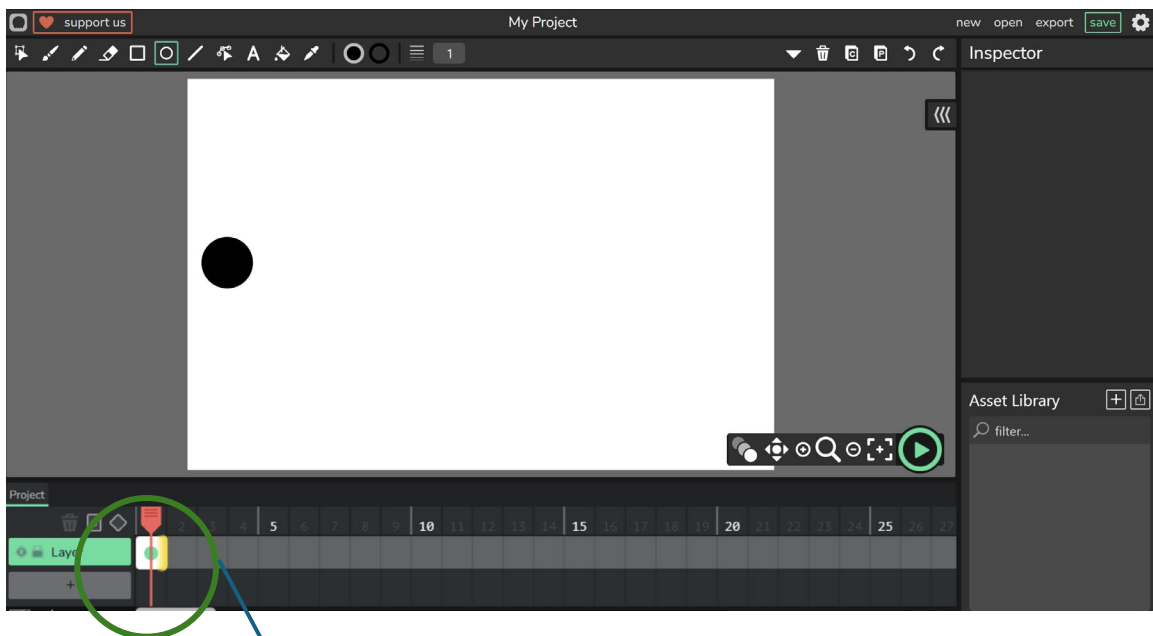
## Άσκηση 2: Δημιουργία Κινούμενης Μπάλας με την τεχνική path animation

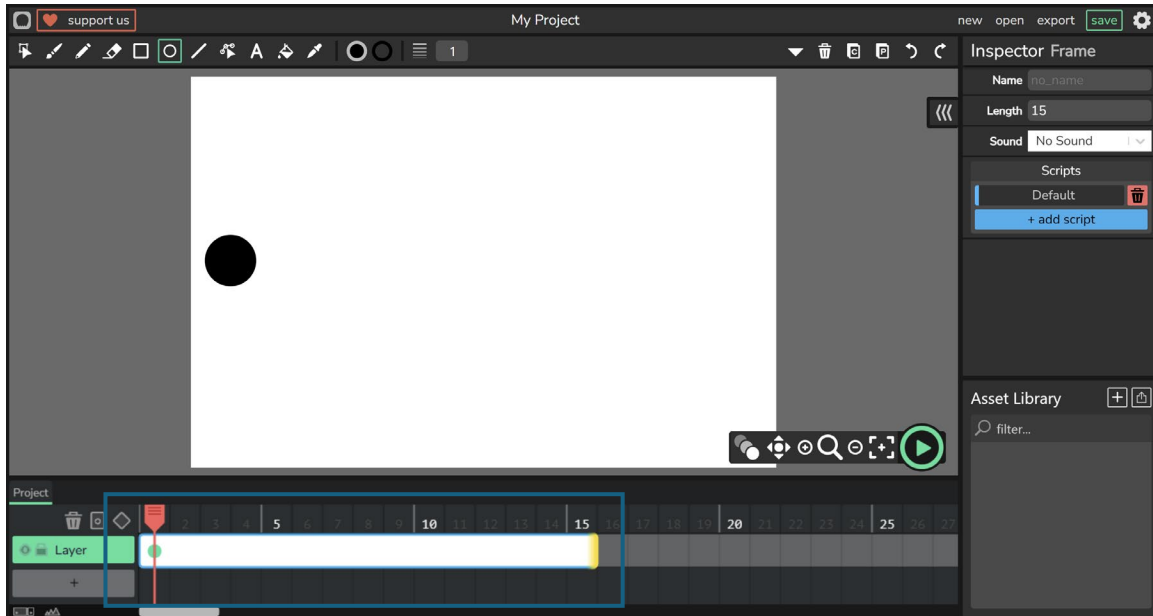
1. Ανοίξετε το Wick Editor (<https://www.wickeditor.com/editor/>) και δημιουργήστε ένα νέο έργο.
2. Σχεδιάστε μια μπάλα στο πρώτο frame στην αριστερή πλευρά του καμβά (χρησιμοποιήστε το εργαλείο ellipse).



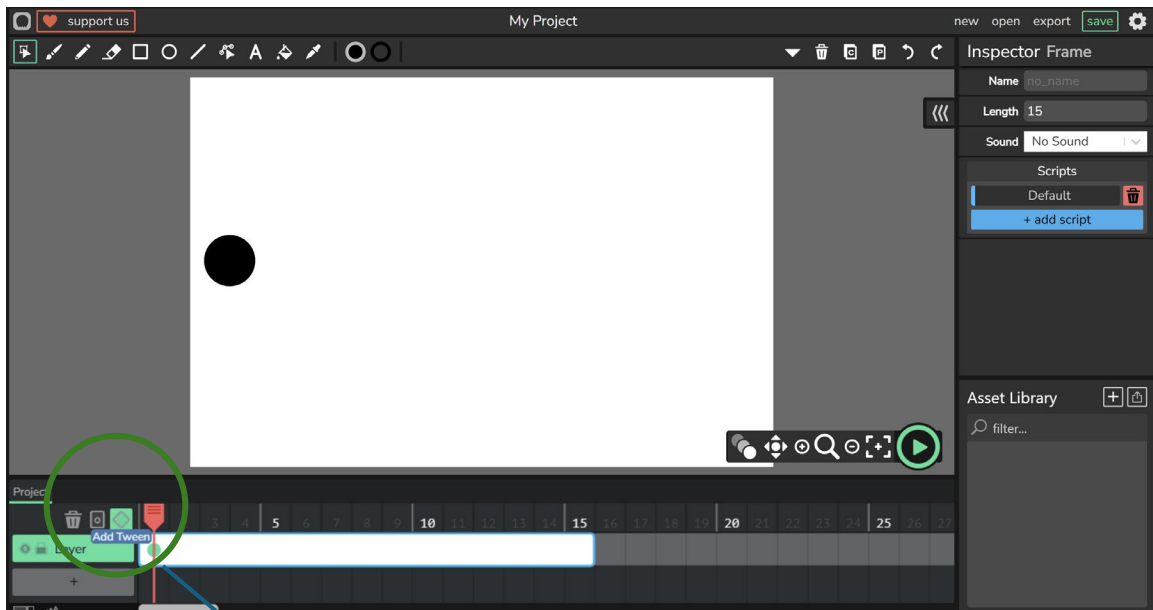


3. Επεκτείνετε το πρώτο frame μέχρι το 15ο.



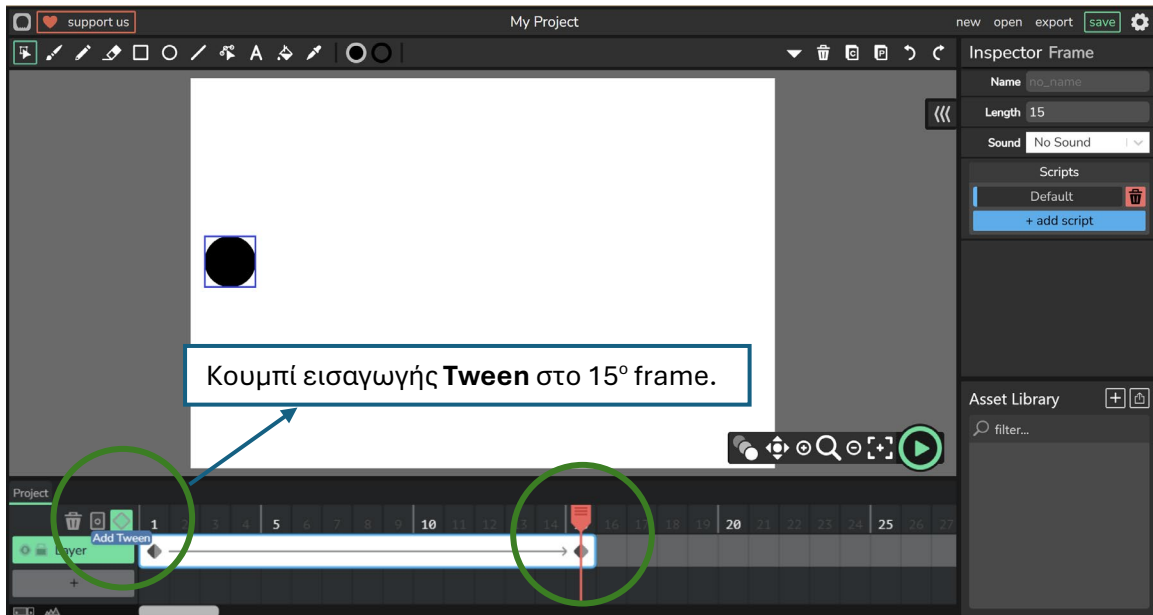


4. Κάντε κλικ στο πρώτο frame και εισάγετε Tween.

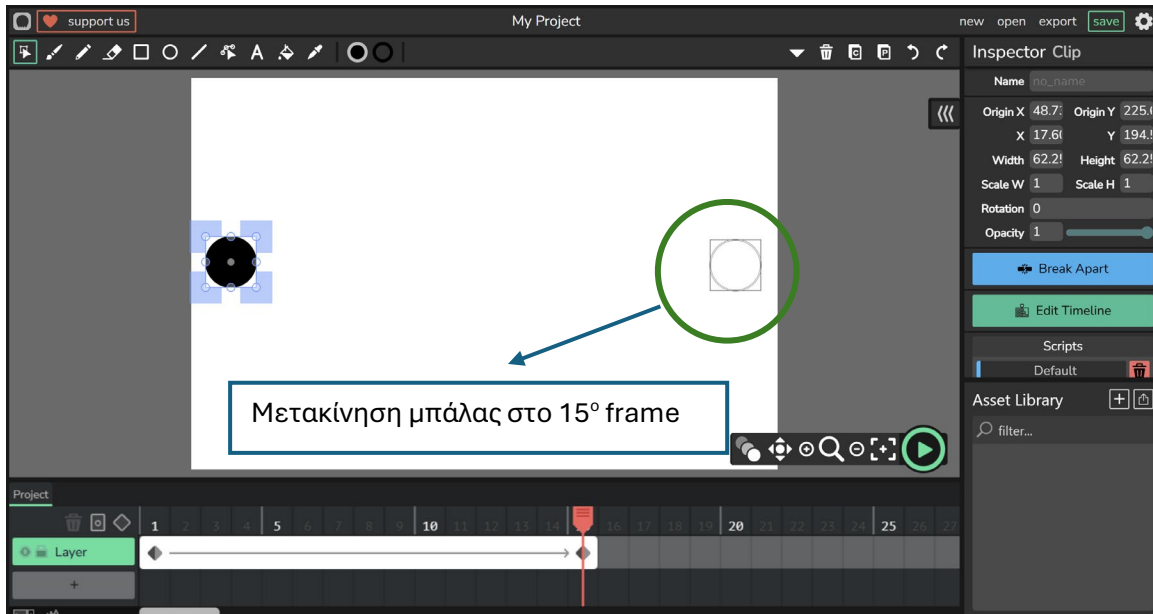


Κουμπι εισαγωγής **Tween** στο 1<sup>ο</sup> frame.

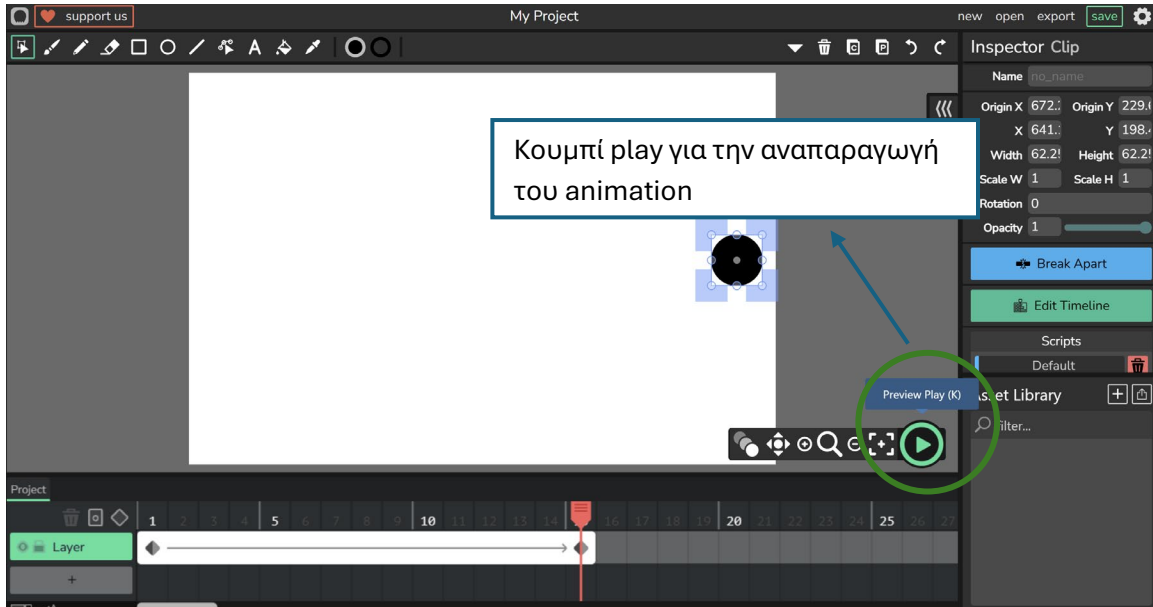
5. Κάντε κλικ στο 15ο frame και εισάγετε Tween.



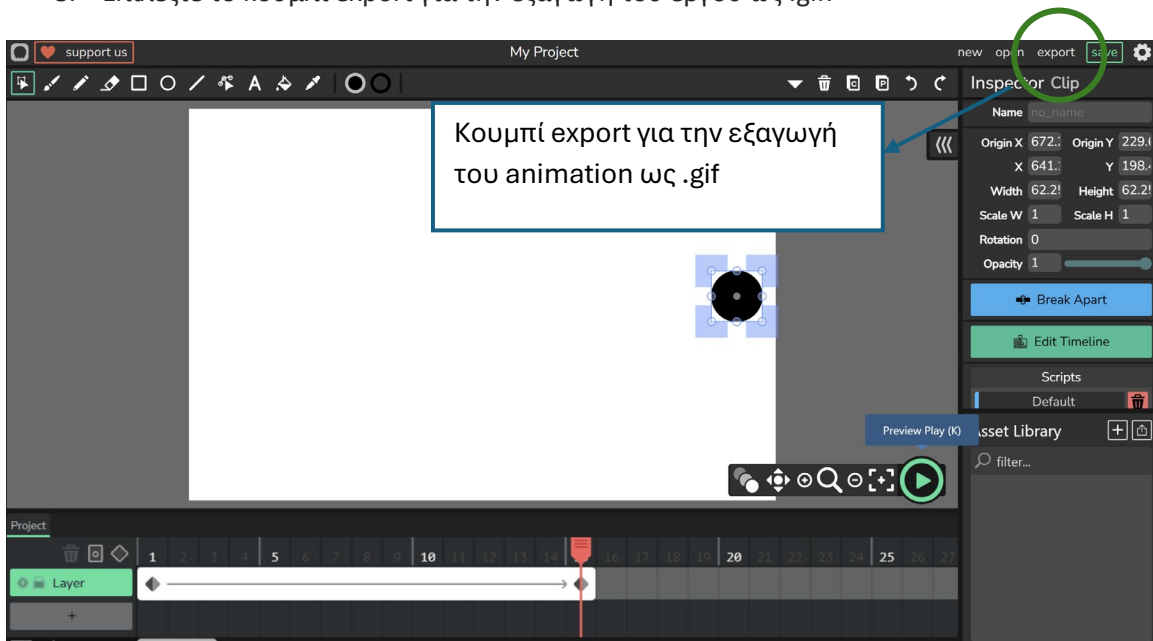
6. Μετακινήστε την μπάλα από το 1ο frame στο 15ο και τοποθετήστε την στην δεξιά πλευρά του καμβά.



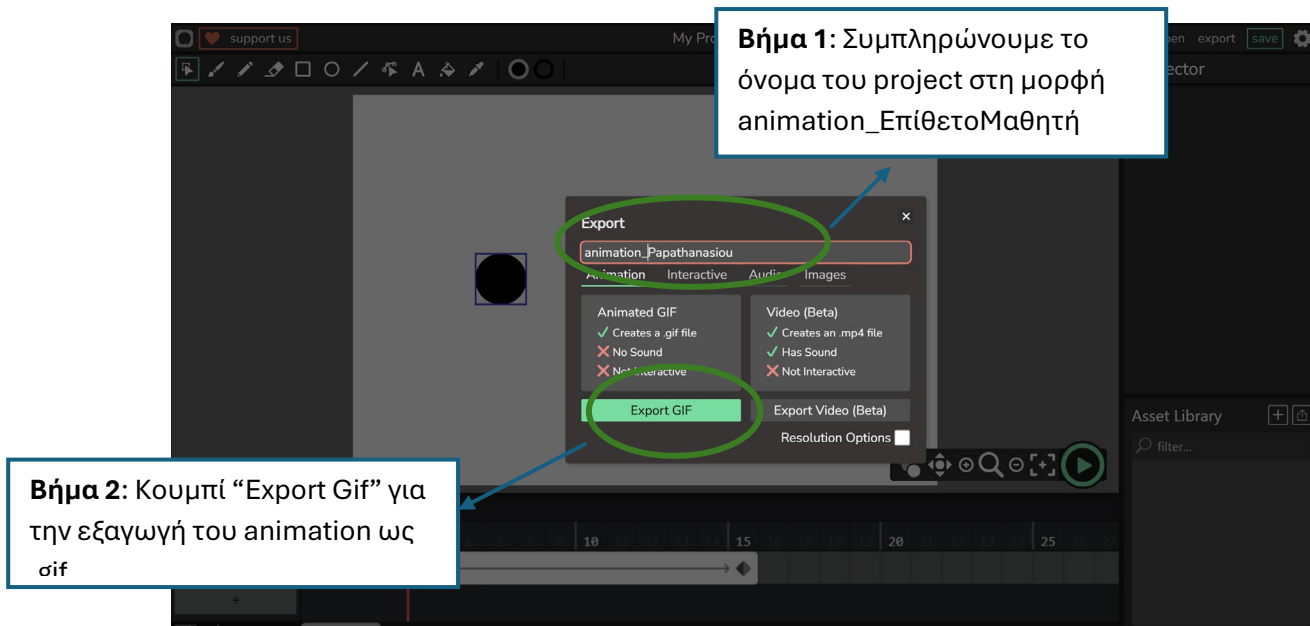
7. Πατήστε το play για να δείτε το animation.



8. Επιλέξτε το κουμπί export για την εξαγωγή του έργου ως .gif.



Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί θα ονομάσετε το έργο σας με τη λέξη animation και δίπλα το επίθετο σας με λατινικούς χαρακτήρες (π.χ. animation\_Parathanasiou) και θα πατήσετε το κουμπί "Export Gif". Μπορείτε να βρείτε το αρχείο στο φάκελο των Ληφθέντων αρχείων.



### Εργασία για το σπίτι:

Στο e-class (η-τάξη) (<https://eclass.sch.gr/>) μέσω της επιλογής «Αναζήτηση Μαθημάτων» στο επάνω μέρος της οθόνης, στα δεξιά, επιλέγουμε Νομός Δωδεκανήσων > Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση > 1<sup>ο</sup> ΕΠΑΛ Λέρου και το μάθημα «Βασικά Θέματα Πληροφορικής». Θα επιλέξετε «Έγγραφο» από το μενού αριστερά και θα μπειτε μέσα στον φάκελο «2D Animation». Εκεί θα βρείτε την εκφώνηση της παραπάνω Άσκησης με τίτλο DWorkSheet.pdf. Αποθηκεύστε το έγγραφο, ανοίξτε το και δοκιμάστε να κάνετε στο σπίτι την τεχνική που δεν δουλέψατε στο σχολείο. Μόλις ολοκληρώσετε την άσκηση, θα επιλέξετε το κουμπί “Export” που θα βρείτε επάνω και δεξιά στην οθόνη, θα δώσετε ως όνομα αρχείου τη λέξη animation και δίπλα το επίθετό σας π.χ. «animation\_Papathanasiou» και θα αποστείλετε το αρχείο στο mail [e.karageorgiou@hotmail.com](mailto:e.karageorgiou@hotmail.com).